

무용필름의 시공간 분석을 통한 정체성 연구

고 현 정*

목 차

Abstract	IV. 무용필름에서의 공간과 시각
I. 서론	1. 무용공간의 분류
II. 스크린의 양면성	2. 시각 경험과 유기적 시각
III. 무용필름에서 시간의 개념	V. 결론
1. 무용의 시간성	참고문헌
2. 잠재적 시간과 시각의 유동성	

Abstract

A research into dance film analysing space-time and its identity

Go, Hyeon-jeong · Hanyang University

Generally speaking, dance is relevant to and compatible with film as both genres are composed of based on action and movement. However, dance field seems to neglect film device because it loses transience and a delicate sense of human of mounting tension with risks, which are known as important characteristics of live dance performance, through the television apparatus. Therefore, this research interrogates on combining dance and film to explore whether the perspective on realism of film emphasising dance's 'real' to project dance's 'reality' is crucial issue or there is more than that on fused dance film perspective.

The purpose of this research is to provide dance field an another platform that can be the trigger to create a new experimental work and establish the identity of dance film through understanding their differences by analysing how combining dance with film can expand human

* 한양대학교 강의전담 교수

논문투고일: 2014. 01. 20. 심사일: 2014. 02. 10. 게재확정일: 2014. 03. 01.

experience of perception, and how it transcends the logical perspective on the dancer's body within space and time. Therefore, this research discusses firstly, realism based on semiologic perspective to argue that if the absence of dance's characteristic of transience makes dance film moot points or a potential choreographic place. Secondly, it analyses modified ontological foundation to the dancer's body through various perspective on time in dance film. Thirdly, it explores the dancer's enhanced multiple space which is experienced through unique television apparatus. In conclusion, it is explored below,

Firstly, the role of camera in dance field is now beyond recording dance as archival work, it absorbs an experimental arts work that integrates with the dancer's body intimately. Therefore, the dancer's body in screen is able to expand, reduct and divagate from material limits in real life. This extraordinary body in dance film refuses the convention such as the dancer's ability, which is only able to be seen on that moment of the performance, but rather it transcends. This is the enhanced screenised dancer's body and surpasses space-time in the real world. Secondly, screen apparatus challenges the perspective of existing logical space-time through unique way of dance film and it gives some shapes that can never be seen in a live performance. Thirdly, dance film must have validity of its own rather than a subordinate concept of dance as it provides a flexible perception that the dancer's body is no longer exists only conventional regulation but it has more to be explored in dance film to give an opportunity to create new dance work. Finally, screen apparatus is able to adjust dancer's movement and effect on choreographer's choice through its filmic technique and therefore, wide spectrums of multiple space-time in dance film can enhance the dancer's epidemiological movement as a flexible medium, and have implication for the multilateral relationship between practical choreography and audiences.

key words: dance film, space, time, perception of dance film, identity of dance film

주요어: 무용필름, 공간, 시간, 무용필름의 지각, 무용필름의 정체성

I . 서론

텔레비전은 현시대 문화의 가장 기본적인 현상 중에 하나라고 해도 과언이 아니다. 영상의 기술은 공공의 장소 뿐 만 아니라 개개인의 사적인 장소에 까지 깊숙이 침투하였고 심지어 휴대폰을 통해서도 어디에서나 손쉽게 볼 수 있게끔 만들었다. 책을 읽는 것도, 영어 단어를 찾는 것도, 입시를 위한 교육방송 등 예전에 하지 않았던 많은 일들이 화면으로 이루어진다. 이런 점에서 미루어보아 많은 학자들이 사회는 물론이고 학교도 매스 미디어에 어떻게 반응할 것이고 적응할 것인지에 대한 교육을 제공해야 한다고 주장한다 (Eco, 2009b:385). 이에 상응하여 테크놀로지와 함께 생활하고 있는 현시대의 사회문화에서 예술가는 어떠한 시대상을 표방해야 하는지 논의해 보아야 할 필요가 있다. 70년대 초

비디오 신디사이저를 개발한 Stephen Beck은 “우리는 전자시대에 살고 있다. 따라서 예술가들은 시대의식을 표현함에 있어 종래 전통적 매체에서 전자 테크닉으로 선회하는 것은 타당하다”(이용우, 2000:275)라고 언급하며 예술이 지향해야 할 방향을 표명한다. 또한 1930년대 Teodor Adorno와 Max Horkheimer는 미래에 정복해야 할 세 가지 항목으로 텔레비전과 할리우드 영화 그리고 레코드 산업을 지목하였으며 이러한 그의 주장은 오늘날의 현실을 통해 후기산업사회 문화구조와 자본의 관계를 잘 예측한 탁월한 견해라는 사실이 입증되었다(이용우, 2000:13-14). 무용 분야에서도 마찬가지로 Banes & Corroll(1994)은 무용이 그 시대 사회의 흐름이나 관점, 시대상, 역사, 정치 등을 반드시 포함을 하고 그것에 대해 표현해야 한다고 논의하고 이에 무용과 미디어, 그중에서도 가장 대중적으로 알려져 있는 필름과의 관계에 대한 논의가 필요하다고 본다.

필름과 무용은 매우 밀접한 관계를 가진다. 무성영화시대에 찰리 채플린의 영화를 보아도 알 수 있듯이 이 두 장르 모두 움직임과 액션을 중점으로 어떠한 구조를 부여하여 만드는 작업이기 때문이다. 더하여 이를 또 다른 시각으로 보면, 무용이 신체의 움직임을 기반으로 만들어 진다면 필름은 점프컷이나 다양한 카메라 워크, 몽타주 등의 여러 편집 방식으로 전자의 것과는 다른 기술적 움직임으로 만들어 진다는 점에서 두 형태가 움직임을 주요 요소로 사용한다는 공통점이 있다. 하지만 사실 무용필름은 무용이 가지고 있는 장점이기도 하고 단점이기도 한 “일시성”의 특성을 잃어버린다는 점과 무용공연장에서만 가질 수 있는 수많은 사람이 모여서 한곳을 바라보며 느껴지는 현장의 긴장감의 확대 또한 필름에서는 느껴질 수 없다는 점에서 라이브 무용공연에 비하면 창작과 연구가 많이 되어 지지 않고 있는 실정이다. 주로 라이브 무대에서 이루어지는 무용이라는 장르의 영역이 즉각적인 긴장감의 요소를 제공함에 따라 ‘현실’이라는 개념이 무용과 스크린 사이의 관계를 검토하는데 가장 이상적인 시작점이 된다.

사실 무용과 필름의 이원성은 종종 고려되어 지지 않을 때가 많아 무용필름을 평론, 분석할 때 라이브 무용과 같은 방향으로 접근되어지곤 한다. 즉, 무용필름의 측면에 적합한 특별한 무용수의 신체는 아예 지각되지 않거나 혹은 논의되지 않아 그것이 가지고 있는 본질적인 구성요소가 완전히 무시되기도 한다는 것이다. 그 동안에 특정한 장르의 스크린 무용은 필름과 텔레비전 장치의 방해로 움직임이 왜곡, 분열된다는 이유로 무용분야에서 등한시되고 최소한으로 유지만 되거나, 혹시라도 있었던 이것의 창조적인 혁신은 많은 부분 상업적인 광고 등에 양보하였다. 그러나 본 연구에서는 이러한 왜곡, 분열 등을 라이브 공연에서만 볼 수 있는 무용수의 능력이나 제한점등의 극히 평범하고 자연스러운 관습에 순응하지 않고 그것들을 초월하고 다양한 시각으로 팽창시키는 것으로 보고

이것을 스크린화로 향상되어진 무용수 신체라 하며 이를 둘러싼 공간과 시간을 분석한다. 그러므로 이 연구에서는 무용이 ‘현실’의 ‘진짜’로 살아있는 신체로 오직 라이브 공연으로만 보여야만 하는지 그래서 이러한 특성을 가지고 있는 무용에 필름과의 융합이 적합하지 않은지에 대한 의문을 제기한다.

그러므로 본 연구는 현 사회문화의 대표 현상 중 하나인 미디어, 그중에서도 필름과의 융합을 통하여 무용이 어떻게 기존의 논리의 영역을 넘어서서 인간의 지각경험을 확장시키는지를 분석하고 라이브 무용과의 이원성을 통해 그 정체성을 이해하고 이에 무용필름이 무용분야의 또 다른 창작의 장으로 발전되는 지향점이 되는데 그 목적을 둔다. Siebens(2002:218)에 의하면 무용필름은 무용기록을 위한 필름, 무용 다큐멘터리, 그리고 필름으로 완성되기 위해 만들어진 무용을 포함한다. 그러나 본 연구에서는 기록과 같은 어떠한 목적이 있는 필름보다는 하나의 창작물로서 필름으로 완성되기 위한 무용으로 제한하여 연구하였다.

본 연구에서는 스크린을 리얼리즘의 가장 밀접한 매개로 전제하였다. 그리고 스크린을 통한 예술형태의 무용을 라이브 무용공연의 특성인 ‘일시성’이 부재한 무용 장르로 지적하기 보다는 그것을 하나의 독립된 장르로 보고 그 정체성을 탐색하기 위하여 시공간의 다각적으로 분석의 내용으로 1930-2010년 사이의 무용필름과 이를 뒷받침 하는 문헌연구를 조사하고 그 결과를 유출하였다. 이 연구는 첫째, 무용과 필름의 호환부족성에 대해 문제를 제기하여 리얼리즘을 기호학적 관점으로 논의하고, 두 번째로 무용 구성요소 중 시간을 주제로 일반적인 시간의 연쇄 규정을 새롭게 구성하는 필름을 통해 팽창, 압축된 무용수 신체의 존재론적 기반의 창의적 변형을 분석하였으며, 마지막으로 필름 특유의 기술로 경험되는 다각적 공간의 시각화를 분석하여 그것이 향상시키는 새로운 시공간으로 더 이상 무용이 고전적인 질서에만 머물러 있지 않음을 증명하여 무용필름의 정체성 및 그 역할과 잠재력을 제시하는데 연구의 목적이 있다.

II . 스크린의 양면성

리얼리즘은 기본적으로 이성과 합리주의에 기반을 두고 객관적인 현실을 재현하려고 한다. 무용공연을 볼 때 지금 현재 이 장소 그리고 이 시간에서만 볼 수 있는 일시성과 이로 인한 현실의 긴장감이 무용요소에서 가장 중요한 부분이라면 무용 필름에서는 이러

한 요소는 존재하지 않는다. 무용과 필름 이 두 개의 매체는 외관상으로 ‘현실’을 다루기 위해 각각의 고유한 방법으로 장비를 갖추었다고 할 수 있는데 텔레비전은 ‘현실 세계’로 부터의 어떠한 물체와 사건을 정확하게 복제 혹은 재생산 할 수 있는 기술적인 능력을 가지고 있다는 점에서 보아 현실과 매우 밀접한 관계를 공유하고 있는 것처럼 보여진다. 그러나 그것은 원래 주제의 주체와 거의 완벽히 동일하게 보이는 복제의 이미지를 생산해 내는 것이며, 무용에서는 비록 무용수의 신체가 비유적인 묘사가 되는 경우도 있고 또 완전히 추상적인 개념으로 다루어지기 위해 무용수의 신체가 사용 되는 경우도 있긴 하지만 대부분의 무용에서 가장 주요한 주체적인 문제는 무용이 인간의 신체에 의해서 중재되어지고 만들어진다는 점에서 ‘현실’이라는 점을 보여준다.

하지만 눈에 보이는 게 진실이라는, 객관적인 현실이라는 것에 이의를 제기할 수 있는데 Eco(2009c:88-90)는 리얼리즘을 보여주는 조각품 Wamper의 *승리의 천재*와 Arno Breker의 *전사들*을 예로 들면서 이러한 예술품은 겉으로 보아서 ‘정확한’ 학술적 의미를 보여주고 있긴 하지만 모든 것이 진짜인 것처럼 ‘보일 뿐’이라고 한다. 즉 리얼리즘은 멈추어야 하는 곳이 어디인지 정확히 안다고 주장하면서 리얼리즘의 허상에 대해 논한다. Eco는 이 조각을 통하여 사람의 몸을 지극히 ‘진짜’같이 조각하지만 필요한 곳과 이야기 하고 싶지 않은 곳에 대한 ‘진짜’같은 수위가 다름을 보여준다. 즉 남녀 조각의 ‘진짜’같은 다른 수위가 동성애적 파급효과와 해부학적 현실을 이데올로기적 요구에 맞추어 상징적으로 보여주고 있기 때문이다(Eco, 2009c:90-91). 이러한 수많은 상징과 함께 살고 있는 인간사회에서 상징을 예를 들어보면, 상징은 눈이나 귀로 직접 지각할 수 없는 어떠한 의미 등을 그것과 유사한 것과 연결 지어 구상화 한다. 비둘기가 평화의 상징인 것을 모두 알고 있지만 비둘기와 평화는 서로 닮아있지 않다. 결국 ‘상징’은 오랜 세월동안 단단히 박혀진 관습을 통해 생성된 임의로 약속되어진 하나의 신호인 것이다. 이러한 예는 어떠한 신호와 그것을 의미하는 것의 닮은 점이 꼭 있다는 것이 아니란 뜻이며 Foucault(2012)는 이러한 신호의 가장 명백한 예가 언어라고 한다. Foucault(2012:71)는 그의 저서 *말과 사물*에서 “언어는 혼합 때문에 본래의 투명성을 잃어버린 파손되고 인위적으로 분할되고 변질된 자연이며, 말하고자 하는 것의 해독 가능한 표지를 자신의 표면에 지닌 비밀이다”라고 하면서 신이 인간에게 언어를 준 일차적인 존재 이유였던 사물과의 닮음이 바벨탑에서 파기 되면서 이제 인간은 언어를 “유사성의 토대 위에서만, 유사성이 상실된 공백의 공간”(Foucault, 2012:71)에서만 말한다고 주장한다. 수많은 상징 속에 살고 있는 인간은 우리가 보는 것이 과연 진실이고 객관적 사실인지 아니면 현실에 ‘대한’ 이야기를 Foucault(1972)가 그의 저서 *The Archaeology of Knowledge*에서 말하는 ‘권력’에 의해 상징적으로 보여주는 것에 의

숙하여 인간이 자연스럽게 코드화 되어 해석하는지를 꼼꼼히 표명해 보아야 한다.

필름과 사진은 현실을 가장 가깝게 재현한다는 이유로 영화가 생겨난 이래 영화는 삶을 있는 그대로 보여주길 원하는 리얼리즘의 가장 밀접한 예술이 되었다. 그러나 비록 의심할 바 없이 사진이 테크놀로지의 작동으로 만들어 내는 현실과 아주 가깝게 관련된 이미지를 만들어 내고 있다는 사실 이도 ‘인간’이라는 독특한 ‘대행’을 통해 만들어 낸다는 요소를 포함하고 있다. 이 ‘대행’ 인간은 사진에 어떠한 것을 포함하고 생략하는지를 정하고, 주체와 카메라 사이의 간격, 포커스, 컷의 위치와 속도 등을 정하며 화면의 질감과 색깔, 밝기 등을 결정한다. 관객은 이 대행인이 만들어낸 ‘현실’과 가장 가까운 ‘진짜’라고 믿어지는 것을 보는 것이다. 이와 비슷하게 Eco는 촬영 감독(위의 예에서는 대행인)이 촬영장에서 어떠한 장면에서 대역섯 대의 카메라에 잡힌 이미지 중에서 영상에 최종적으로 내보낼 이미지를 고르는데 이러한 과정을 “<해석> 또는 <선택>을 의미하는 일종의 <몽타주>를 실행에 옮기는 셈이다”(Eco, 2009a:438)라고 하면서 심지어 생방송의 현실을 담은 다큐멘터리라도 감독의 해석과 선택에 의해 ‘보여 질 것’을 관객은 본다고 주장한다. Wollen(1969:100) 또한 리얼리즘은 특정한 부호와 관행을 통해 현실에 대한 인상이나 느낌을 전달하기 위한 어떤 예술적인 관습을 찾는 것이라고 한다. 즉, 필름에서 리얼리즘은 현실을 있는 객관적으로 전달하는 것이 아니라 그것에 대한 인상이나 느낌, 그의 해석을 예술형태를 통해 전달한다는 것이다.

Dodds(2004:99)는 필름과 텔레비전의 학문에서 가장 기본적인 논의는 이미지와 현실간의 관계라고 한다. 이러한 변증법의 복잡성은 객관적인 현실은 존재하는지 그렇지 않은지, 만약 존재한다면 언어의 상징적인 구조에 의해 조정되어지는지 혹은 그렇지 않은지와 같은 존재론적 질문에서 그 뿌리를 찾을 수 있다. 심지어 ‘진짜’라는 어떠한 개념은 어떤 물체의 형태로 존재하고 매일 매일의 세상을 이루고 있는 사건의 이미지가 이 현실에 직접적인 재생산인지, 아니면 사회, 문화 그리고 필름과 텔레비전의 기술적인 작동에 의해 즉각적으로 왜곡되는지에 의해 유지되는 것인지에 대한 논쟁이라는 것이다. Marshall McLuhan은 “내가 보는 것을 나는 믿는다(I will believe it, if I see it)라는 명제대신에 이제는 내가 믿는 것을 나는 본다(I see, if I believe it)로 바뀌었다”(Elsaesser & Hoffmann, 2002:231)라고 하면서 이 말은 즉 보여지는 것에 대한 증거에 대해서도 간과된 무언가가 있는지 전반적인 논의를 해보아야 한다는 것을 보여준다. 무용필름은 무용과 텔레비전의 전통과 코드가 뚜렷이 서로 다른 두 개의 매체의 혼합 혹은 융합으로 무용과 텔레비전의 관계에서의 하나의 창의적인 탐사이다. 이는 라이브 무용이 가지는 특성의 부재를 무용필름에서 논하는게 아니라 무용필름을 하나의 장르로 그 특성을 분석하고 정체성을 확립해야 한다는데 의의를 두어야

함을 의미한다. 앞서 논의되었듯이 ‘진짜’라고 믿어지는 사실도 그를 만들어 내는 이와 그를 받아들이는 이의 해석에 따라 서로 달라질 수 있다는 점에서 의미가 모호한데 이런 점에서 보아 무용필름은 오히려 그것의 ‘진짜’를 보여주는데 연연하는 것이 아니라 라이브 공연에서 보여 줄 수 없는 시간과 공간상의 또 다른 관점을 가져다 줄 수 있다는 점을 부각시켜 무용이라는 장르에 새로운 장을 열어 준다는데 두각을 나타낼 수 있다.

III. 무용필름에서 시간의 개념

무용에서 무용수의 신체, 시간 그리고 공간은 무용공연을 위한 기본적인 구성요소이다. 이들은 각기 다른 요소이지만 서로 상호작용하며 영향을 미치는데 이때 공간이 없다면 시간도, 시간이 없으면 무용수 신체의 존재도 없는 것이다. 후기 구조주의 철학자 Foucault(1972:22)는 “시간과 공간의 숙명적인 교차점을 무시하는 것은 불가능하다”라고 하면서 공간의 개념과 구성은 시간의 개념과 밀접하게 뒤얽혀 생성됨을 논의한다. Pavis(2003:148)는 무용, 필름, 연극 등에서 공간과 시간의 중요성과 연계성을 논의하면서, “공간 없이는 시간은 예를 들면 음악과 같이 단지 순수한 지속기간이다. 시간 없이 공간은 그림이나 건축과 비슷할 것이다. 시간과 공간 없이는 행동은 펼쳐지지 못한다.”라고 주장한다. Foucault(1972:22)는 “현시대는 아마도 무엇보다도 공간의 시대가 될 것이다”라고 하면서 공간에 대한 논의의 중요성을 표명했으며 Merleau-Ponty(1962)는 신체는 오직 공간 안에만 존재하는게 아니라 공간에 의해 만들어지며 그리고 하나를 더하자면 시간에 의해 만들어진다고 하며 시간과 공간과 신체의 관계를 논의하였다. 또한 최근의 후기구조주의와 포스트모더니즘 이론에는 대부분 공간에 관한 이론이 얽혀져 있고 이러한 공간은 시간의 개념과 함께 사회적, 문화적으로 생성되고 경험되어 진다라고 주장한다. 서론에서 언급하였듯이 Stephen Beck과 같이 예술가들이 시대의식을 표현해야 한다면 이와 함께 사회 문화적으로 형성되는 그리고 무용수의 신체를 만들어내는 시간과 공간의 개념을 함께 연구해 보아야 할 필요가 있다.

1. 무용의 시간성

인간은 시간의 흐름 안에서 살고 있으며 그것은 인간을 제한하고 규정하게 만들며 지금 현재를 기준으로 과거의 역사를 측량한다. “시간을 전후 관계에 의해 측정된 운동의

수(Eco, 2009a:328)로 나타낸 Aristotle의 정의 아래, 시간은 연속적인 것이라는 생각을 함축해 왔다”. Eco는 Aristotle와 Kant의 시간 공간의 개념을 예로 들면서 시간을 “우발적 연쇄의 순서”(Eco, 2009a:328)로 나타나게 된다고 하는데 이러한 시간의 돌이킬 수 없는 특성 즉 일시성에 대해 중점을 둔다. 앞서 일어난 일은 다음 일어난 일을 결정지으며 이러한 결정 연쇄는 되돌아 갈 수도 혹은 미리 가볼 수도 없다. 그러나 무용 공연에서는 이러한 시간이 단지 객관적 연쇄의 순서로만 존재 하는 게 아니다. Pavis(2003)는 무용, 연극, 그리고 필름의 공간과 시간은 서로 연계되어서 결국 무용수나 연기자의 구성단위가 된다고 주장하면서 공간과 시간을 분석하였다. 먼저 이러한 공간에서의 공통된 시간의 개념은 그(Pavis, 2003:155-159)에 따르면 첫째로, Objective, External Time(객관적인, 외면의 시간)이 있다. 이 관점에서 시간은 외부의, 측정 가능한, 그리고 나누어 질 수 있는 기정사실을 의미하고 예를 들어 시계의 수학적 시간, 메트로놈, 그리고 달력 등을 지칭 한다. 공연 극장에서, 매일 저녁(공연시간) 반복되고, 매우 정확하며, 거의 변경되지 않는 시간의 종류는 비록 미장센의 속박에 의해 통제 당할 수는 있지만 공연 시간(길이)의 외면적 시간을 뜻한다. 또한 외면적 시간은 그것의 의무적인 이행사항 설명, 액션의 증강(고조), 클라이막스, 해결 이라는 연출기법의 뼈대(골조)를 말한다. 즉 외면의 시간은 셀 수 있으며 객관적으로 엄격하게 통제된 특별히 공연자(무용수)의 ‘보여지는’ 시간과의 관계에서 쉽게 눈에 띠거나 묘사되어진다. 둘째로, 개개인에 따라 독특하게 나타나는 Subjective, Internal Time(주관적인, 내면의 시간)이 있다. 공연장에서 각각의 관객들은 공연의 시간을 객관적으로 시간을 재지 않았을 경우 그들의 직감으로 외면의 한 시간이 내면의 1분처럼 느껴질 수도 혹은 두 시간처럼 느껴질 수도 있듯이 개개인이 서로 달리 느낀다. 이러한 공연시간에 대한 느낌은 아주 유일무이하게 개인적인 것은 아니지만 문화적으로 관객의 기대감과 취미와 연결되어 있다고 할 수 있다. 이러한 주관적인 시간은 다른 문화의 일시성을 평가할 때 시간에 대한 과학적인 측정은 고려해야 할 문제가 되지 않고 중요한 것은 시간의 흐름, 속도의 변화, 멈춤의 길이 등의 변화를 판단하는 감각이다. 이러한 주관적이고 변동이 심한 템포의 시간은 “예정된 매우 정확한 시간 안에서 비교적 많은 수의 구성단위의 새겨져 있는 글이다”(Pavis, 2003:157). 관객의 입장이 아닌 무용 공연에서 템포를 결정하는 것은 무용수 자신의 과업이다. 무용수는 일반적으로 음악의 정해진 박자가 있긴 하지만 그 안에서 수행하는 동작의 템포는 무용수가 결정짓는다는 뜻으로 음악이 없거나 혹은 Palindrome 무용단이 사용하는 아이콘 프로그램의 센서로 무용수 자신이 움직이면서 직접 음악을 만들어 내는 경우는 그 주관적 경향이 강해진다. 즉, 무음악일 경우 무용수가 자신의 움직임에 대한 시간적 분석은 잠시 멈춤, 움직임과 움직임 사이의

간격, 등을 이야기 하고 이러한 주관적 분석은 그 무용수의 문화적 수준 혹은 이전에 미리 채택된 시스템 - 무용수가 살아온 환경, 문화, 교육, 사회, 정치 등 - 에 의해 정해진다 는 것이다.

2. 잠재적 시간과 시각의 유동성

많은 무용필름의 감독이나 안무자가 ‘시간’의 관점을 그들의 작품 구성에 주요한 요소로 삼는다. 앞서 논의 되었듯이 현실세계에서의 셀 수 있는 외면의 시간은 객관적으로 규정되어 있으며 인간을 제한하지만 무용필름에서는 이러한 시간의 개념을 다양하게 응용한다. 기본적으로 필름은 하나의 선으로 이루어진 매개체로 한 스크린에 구획이 나뉘어 여러 구성방식으로 시각의 선택이 가능한 이미지를 제외하고는 보통 하나의 이미지에 뒤따라오는 또 하나의 이미지로 이루어져있다. 고정되어 있는 ‘시간’을 필름에서는 안무자나 감독의 의도로 새롭게 구성을 하여 관객에게 현실세계와는 다른 차원의 시간을 보여준다. 이러한 무용필름의 시간의 관점의 다양성을 보여준 첫 번째 예로 Meredith Monk는 그녀의 작품 *Book of Days*(1988)에서 ‘시간’은 고정되어 있지 않고 움직임이 가능한 융통성 있는 매개체로 늘어나고, 압축되며, 다양한 순환으로 형태 되어 진다고 하면서 그 주요성을 내포한다. 그녀의 작품은 과거와 현재를 왔다 갔다 하며 그 형태를 변형시키면서 시간의 범위를 넓힌다. 필름은 이러한 유연성의 감각을 간편하게 제공함과 동시에 장면의 컷팅은 시간에서 동시성의 결과를 재창조하고 다양한 시간의 차원과 관점을 제공한다.

두 번째 예로는, 라이브 무대에서의 무용수는 더 이상 복제될 수 없는 존재이지만 이와는 반대로 스크린 무용수의 신체는 확실하고 틀림없는 템포로 계속해서 움직임이 가능하며 이러한 기술은 필름을 찍을 때 혹은 빨리보기로 하여 빠른 모션으로 무용수의 일시성이 길게 늘려질 수 있듯이 필름이 완성된 후 관객도 속도를 정해서 관람 가능하다. 비록 무대무용에서도 슬로우 모션이 가능하다고 할 수 있지만 이는 무용수가 움직임을 천천히 행하는 것으로 그들은 그럼에도 불구하고 ‘실제의 시간’안에 국한되어 있다. 예를 들면, 점프와 같은 움직임은 공중에서 엄청나게 느린 속도로 수행함이 가능하지 않다. 스크린 무용의 재현에 새로운 세계의 관점을 열어준 Norman McLaren의 캐나다 무용필름 *Pas De Deux*(1968)는 두 남녀 무용수가 파드두를 하는 이미지로 프로시니움 무대위에서 움직임을 보여준다. 그의 작품은 슬로우 모션으로 시간이 현실세계와 달리 조정되어 있고 움직임과 움직임 사이의 공간과 시간을 드러낸다. 그는 광학기기로 한 화면에서 현실을 다중인화하여 시간과 팽창시키고 새로운 공간을 노출시킨다. 크로노포토그래피라는

기법을 이용하여 두 무용수는 시간차를 두어 마치 섬광과 같은 효과(Giannetti, 2004:51)로 육안으로는 보지 않는 움직임과 움직임 사이의 시간과 공간의 흔적을 남긴다. 또한, 무용필름 안무자이자 무용수인 Hiroaki Umeda는 그의 빠른 움직임을 스크린 기술을 통하여 현실적으로 불가능한 속도의 움직임으로 무용필름을 만들어 낸다. 그는 FIVU 몬테비데오 필름 페스티벌(2004)에서 무용필름은 라이브 무용 공연에서는 불가능한 움직임과 속도를 만들어 내기 때문에 이를 중점으로 무용필름을 만들고 이러한 관점에서 자신의 무용필름 작품의 미학적 요소를 찾는다고 한다.

세 번째, 이미지가 멈춰있는, 시간을 정지시키는 이른바 ‘정지화면’이 있다. 퍼포머이자 안무자인 Stéphanie Aibin과 사진가 Arnaud Baumann은 그들의 무용필름 *Jeu de Société* (2010)을 프랑스 특정지역에 거주하는 무용수가 아닌 일반인 여러명과 함께 협업하여 만들었다. 아르노 바우만은 각기 다른 사람을 다양한 움직임의 정지된 이미지로 사진을 찍고 후에 스테파니 오뱅의 안무적 감각으로 각각의 정지된 이미지를 연결시켜 관객이 보는 최종적으로는 하나의 춤과 같은 영상을 만들어 낸다. 이는 각각의 정지된 하나의 사진으로 개개인의 성격, 정치, 문화, 계층, 직업 등의 다양성을 보여주며 각자 개개인의 시간이 연결되어 최종적으로는 하나의 시간을 만들어 냄으로써 각각의 시간들이 지역 커뮤니티를 연결시키는 하나의 현실시간을 보여주는 연결고리 역할을 함을 보여준다. 개개인의 움직임은 정지하고 있지만 100여명의 주민들이 각기 연결된 동작을 보여줌으로써 정지된 시간이 하나의 유동적 시간을 만들어 시간의 다각적 차원과 유동성을 상징적으로 보여준다.

네 번째로 반대의 모션 즉 되돌려 감기로 시간을 거꾸로 뒤집는 기법도 현실세계의 시간에서는 불가능한 일이다. 영국에서 주로 활동하는 Shelly Love의 *Cling Film*(2005)은 공장의 노동자들이 랩의 품질을 테스트 하는 과정을 되돌려 감기를 사용하여 만들어진 무용필름이다. 화면이 전체적으로 어두우며 방향과 속도가 되돌려 감기라는 스크린 장치로 현실시간과 반대방향으로 급박하게 변형시키는 영상기법이 시간의 다른 관점으로 관객을 이끌어가며 무용수들의 이질적인 움직임과 어우러져 다른 차원의 시간과 공간을 보여준다.

이렇게 스피드와 방향 등으로 시간을 변형시키는 것 외에 편집과 관련하여 시간의 관점을 또 다른 관점으로 명시 될 수 있는데 필름에서 가장 확실하게 자리 잡은 관습 중에 하나가 어떠한 특별한 이벤트는 하나의 이어진 샷으로 만들어지는 경우가 거의 없고 많은 수의 샷으로 만들어져 있으며 이들은 후에 편집의 기술로 같이 이어지게 된다. 일반적으로 상업영화의 샷은 10초 내외인데 1-2분 이상 편집이 없는 것을 롱테이크라고 지칭한다. 이러한 기법은 사실을 있는 그대로 보여줄 수 있다는 점에서 리얼리즘 필름의 기본사항 중에 하나이긴 하지만 필름의 처음부터 끝까지 샷의 끊임이 없이 진행된다면 오히려 보

는 이에게 현실감의 저해를 가져온다. 편집이라는 과정은 이러한 기술적인 장치의 결과로 시간이라는 개념은 더 이상 하나의 점진적인 진행이 아니고 결과적으로 필름은 어떠한 사건의 통로 구조를 완벽하게 개혁하고 조정하는 능력이 있다고 할 수 있다. 사실 필름을 만들 때 1분을 만들더라도 1분 동안 카메라가 작동 하는 게 아니라 10분이 될지 하루 종일이 될지는 모르는 것이며 이로부터 실제적인 ‘진짜시간’과는 명확히 차이가 있다고 할 수 있다. 카메라는 간단히 ‘진짜시간’ 오려내기를 하고 장면과 장면을 서로 붙일 수 있다. 스톱트릭, 멀티플 익스포저, 디졸브 등 다양한 스페셜 이펙트를 만들어 낸 초기 영화 발전에 큰 영향을 끼친 Georges Méliès는 우연히 자신의 카메라 고장으로 필름에서 새로운 시간을 발견하게 된다. 그는 길거리를 카메라로 찍고 있었는데 갑자기 고장으로 카메라가 꺼지는 바람에 고치고 다시 찍었는데 나중에 보니 거리의 말이 있었다가 갑자기 사라진 것을 보고 이것에서 고안하여 지금의 점프 컷을 만들었다. 그는 그의 마술쇼에 필름에서 사람이 없어졌다 생기는 점프 컷을 유쾌하게 만들어 큰 인기를 끌었고 지금까지도 할리웃 영화에 많이 쓰이고 있는 기법중의 하나이다. 이는 ‘진짜시간’을 쪼개어서 하나로 만든 것으로 이러한 시간차로 마치 주체가 존재하다 곧바로 마치 다른곳으로 순간이동을 하는 것처럼 보여지며 마치 현실세계와의 시간과 시간사이에 또 다른 시간이 있는 것과 같은 마술적 시간을 창조해 낸다.

이러한 편집의 기술은 무용에서 시간이 심미에 굉장히 중요한 역할을 하고 있기 때문에 무용수의 신체에 지대한 영향을 끼친다. 편집은 무용수의 신체에 시간적 그리고 공간적 제한과 자유 모두를 가져다 주는 반면 이미지가 샷과 샷 사이를 잘라서 만들기 때문에 안무의 디자인이 깨질 수 있어서 무용수의 신체를 편집하기는 다소 복잡하다. 이는 시간의 개념이 필름과 무대무용과 다르기 때문으로 무용공연을 필름으로 만들 때 반드시 고려되어야 할 부분이다.

IV. 무용필름에서의 공간과 시각

1. 무용공간의 분류

공간은 무용을 구성하는 주요 요소 중의 하나로 무용수가 그 장소에 위치하고 통합하여 움직임, 소리 등을 만들어 낼 수 있게 한다. 우리는 공연을 볼 때 특별히 지정되어진

공간에 의해서 그곳에 포함된 공연자나 물체 모두를 다른 곳(극장이 아닌 일반적인 공간 같은)에서 보아지는 어떤 것들과도 달리 해석된다는 것을 이해한다. 이러한 이해와 견제는 관객의 수준과 함께 읽혀지는 것으로 그 공연의 무대의 공간이나 개념적인 경계가 일반적인 공간과는 다르게 읽혀지는, 관객에 의해 형성되어지는 부분이다. 공간은 삼차원의 결합으로 이름 지어진 하나의 연속체이지만 공연에는 우리 눈에 흔히 보여지는 무대 같이 구체적으로 명시된 공간 외에도 숨겨진 공간들이 존재한다.

Pavis(2003:150-155)는 무용, 연극, 그리고 필름을 구성하는 시간을 분류한 것과 마찬가지로 그것의 공간을 분석하였다. 첫째로 Objective, External Space(객관적, 외면의 공간)을 논의하는데 이는 관객의 눈에 일차적으로 보이는 것으로 대부분 채워질 수 있고 묘사되어질 수 있는 공간을 이야기 한다. 이는 ① 극장: 빌딩, 건물, 그 건물과 관련되어 있는 도시의 위치나 근방의 풍경, 객석, 무대, 백스테이지 등 다양한 내부 공간과 테라스, 복도에서 출입문까지 등의 외부 공간을 이야기 할 수 있다. ② 무대공간: 무용수나 공연자와 기술적 스테프가 사용하는 공간, 즉 무대막, 객석, 극장 전체까지 확장 가능한 실제 공연을 하는 공간을 의미한다. 그리고 마지막으로 ③ 한계공간: 무대와 객석간의, 혹은 무대와 백스테이지 사이의 분리를 표시한다. 객관적이고 측정 가능한 공간은 쉽게 설명 가능하다. 두 번째로 Gestual space(몸짓의 공간)로 이는 무용수의 존재와 움직임으로부터 생성되는 것이다. 이는 무용수의 윤곽이 보여지고 투영되며 그들의 신체로부터 야기 되는 점차적으로 팽창될 수도 혹은 수축될 수도 있는 공간이다. 이러한 무용수의 운동감각적 경험의 공간은 그들 각자의 고유한 움직임, 신체 도식, 중력적인 축, 그리고 템포와 리듬으로부터 생성되며 이러한 모든 데이터는 오직 무용수에게서만 느껴지는 공간이며 그러므로 이러한 양질의 공간은 무용수에 따라 관객에게 전달할 수도 없을 수도 있다. 세 번째로 Dramatic space(극적인 공간)으로 그 작품의 내용이 담긴 소설적 지역, 캐릭터, 줄거리의 공간을 지칭한다. 그리고 이러한 세 개의 공간에 의해서 예술적으로 표현된 시간과 공간의 본질적 관계 연관성인 크로노토프가 무용수 신체의 특정한 타입에 부합하는 시공간 전체를 구성한다.

2. 시각 경험과 유기적 지각

무용은 어떠한 공간 안에서 이루어지는 예술 형태로써 무대에서 행해지는 라이브 공연은 그 시간에, 그 장소에서, 그 사람들만이 본다는 고유한 특징을 가지고 있다. 하지만 무용공연장에서 막간에 모여서 공연에 대한 이야기를 나누면 사람마다 본 장면이 각각

다른 경우들을 종종 볼 수 있는데 이는 관객이 보이는 것을 보는 게 아니라 자신이 보고 싶은 곳만 보기 때문이다. 안무자는 말하고자 하는 주요 메시지에 중점을 두려고 해도 관객은 그들의 문화적, 사회적, 개인적 친분 등의 차이로 그 부분을 간과할 수 있다는 것이다. 그러나 무용 필름은 공간상으로 보았을 때, 안무자가 원하는 메시지를 더욱 강조하여 그 공간을 스크린의 전체로 보여줄 수 있으므로 관객에게 더 정확한 메시지를 전할 수 있다. 공간의 개념에서 스크린 무용은 라이브 극장무대에서는 수행할 수 없는 공간적인 가능성과 잠재력을 창의적으로 만들어 내기 위해 카메라 특유의 시각을 연구, 실험한다. 카메라의 기본적인 프레임 장치를 관객이 텔레비전과 필름의 맥락에서만 오직 적용될 수 있는 이미지의 구성적인 관점을 관객이 지각하게 해준다. 그래서 무용이 프로시니움 극장무용에서 행해지는 관점에서가 아니라 스크린무용이기에 보여줄 수 있는 공간 표현을 오히려 두드러지게 사용한다. 공연 무대와는 달리 스크린은 네모의 프레임이 있고 그 안에 무용수의 신체 전체가 다 보여질 수도 있고 그렇지 않을 수도 있으며 공간을 가득 채울 수도, 아주 조금 채우고 있을 수도 있다. 또한 무용수의 신체는 갑자기 줌을 사용하여 마치 던져진 것처럼 급속도로 와이드 샷으로 시야를 변경하면서 뒤로 빠르게 내던져 지는 이미지를 이끌어 낼 수도 있다. 이렇게 극장 무대의 공간에 대한 관점으로만 필름의 공간을 바라보면 무용수 신체의 위치와 시야로부터 다양한 시각을 보일 수 있다.

무용필름의 공간적 다양성을 찾아보려면, 첫째로 가장 쉽게 알아차릴 있는 무대무용과 스크린 무용의 공간적 차이로 카메라와 무대의 공간의 반대성이다. 다시 말해 프로시니움 무대는 앞에서 바라보았을 때 멀어질수록 좁아지는 형태 즉 앞이 가장 넓어 뒤로 갈수록 좁아지지만, 카메라 렌즈를 통해 보게 되면 반대로 앞이 가장 좁고 뒤로 갈수록 넓어지는 형태라는 뜻이다. 그러나 이러한 간단한 공간의 차이가 무용필름에 큰 영향을 미치고 안무에도 차이를 둘 수 있다. Merce Cunningham은 필름의 이러한 공간적 특성에 중점을 두어 무용필름 *Point in Space*(1986)를 만들었다. 그는 이 작품에서 필름의 공간적 다름을 부각시켜 안무하여 무용수가 카메라를 기준으로 앞에서 있을 경우 어느 특정 부분이 크게 보이거나 빨리 사라지고 뒤에 있는 무용수는 작지만 신체 전체가 보이는데 이러한 원근법적 구성을 가장 중요한 안무적 특성으로 만들어 보여주고 있다. Cunningham은 카메라가 가지는 그리고 라이브 무용공연에서는 보여줄 수 없는 스크린 무용의 미학적 특성에 흥미를 보여 무용필름 *Changing Steps*(1973), *A Video Event*(1974), *Wesbeth*(1974), *Channels/Inserts*(1982), *Beach Birds*(1991) 등을 만들었다.

둘째, 스크린 무용에서 카메라의 눈은 무용수 신체 움직임과 움직임 사이의 공간, 무용수의 신체와 관객의 눈 사이의 공간, 신체와 신체 사이의 공간 등 무용수의 신체의 이면

을 들추어내어 보는데가 육안으로는 의식할 수 없었던 공간을 이끌어 낸다. 카메라는 특유의 방법으로 샷 프레임이 가능하기 때문에 빈공간이 없이 그 틀 안에 가득 채워서 찍는 방법을 이용할 수 있다. 안무자 Wendy Houstoun와 카메라감독 David Hinton의 협업으로 만들어진 1995년 작 *Touched*는 무대무용에서는 필수사항으로 생각되는 ‘무용수의 모든 신체가 보여야 한다’라는 암묵적인 틀을 깨트린 무용필름이다. 이 작품은 사람이 많은 술집에서 무용수와 무용수가 서로 상호작용하면서 교류의 움직임을 보여주는데 빠르고 많은 수의 점프컷과 더불어 클로즈업샷이 처음부터 끝까지 이어진다. 이를 통하여 관객자는 비록 무용수의 움직임이 아주 작고 또 전신을 볼 수 없음에도 불구하고 클로즈업으로 만들어낸 공간과 함께 현란한 점프컷이 도발적인 무용수의 느낌 그리고 밀실 공포를 느낄 만큼의 열기 넘치고 붉비는 도회적인 술집의 분위기를 만들어 내었다. 클로즈업으로 이미지를 만든 이 작품은 분명히 무용필름이 무용움직임의 스타일에 또 다른 방법을 제공해 준다는 것을 보여주는데 공헌한다. 무용수와 무용수 사이, 무용수와 카메라 사이의 공간이 특별한 반향을 일으키는데, 감지하기 힘든 미묘한 근육의 변화와 얼굴 표정의 표현력이 점차로 무용안무의 한 부분이 되어지고 결과적으로 무용수의 몸은 카메라의 프레임에 의해 일반적인 보통의 무용수 신체에서 특유의 특정한 신체로 이동해 가기 시작한다. 이러한 클로즈업의 연속적 이미지를 통해 무용수는 서로에게 매우 가깝게 밀착되어 보이고 그들의 아이컨택트와 가벼운 터치가 교분과 애정의 감정으로 되살아난다. 클로즈업의 사용으로 관객은 무용수의 신체를 또 다른 시각으로 바라볼 수 있는 기회가 생긴 것이고 무대에서는 거의 지각되어지지 않을 무용수의 몸의 세부사항에 중점을 둘 수 있다. 무용수 Bettie de Jong의 솔로로 이루어진 12분 작품인 Maya Deren의 무용필름 *Nine Variations on a Dance Theme*(1966)은 카메라의 공간적 다양성을 잘 보여주는 무용필름이다. 무용수의 솔로는 똑같은 바리에이션을 도합 아홉번을 행하는데 하나의 샷으로 이루어진 각각의 바리에이션은 카메라의 각도, 움직임, 방향, 그리고 길이를 달리하여 그 공간적 다양성을 보여주어 마치 각각의 바리에이션이 서로 다른 동작의 솔로로 이루어진 것처럼 보인다. 특히 여덟 번째 바리에이션에서는 카메라가 굉장히 가깝게 무용수의 신체 어느 부분인지 모를 정도로 가까이 놓여있는데 무용수가 입고 있는 무용복의 보푸라기가 보이고 이러한 영상들은 무용수의 호흡과 함께 앞선 바리에이션에서는 보여지지 않았던 신체이면의 다른 공간을 드러낸다. 이러한 클로즈업샷은 우리에게 익숙한 프로시니엄 무대 무용을 그대로 스크린으로 충직하게 옮기는 방법인 무용수의 완전한 신체가 스크린 안에 보여주는 공간과는 달리 “fragmented body(신체의 조각)”(Dodds, 2004:72)을 관객에게 선사한다. 특정한 신체부분의 근거리 프레임샷은 관객이 육안으로는 잘 감지할

수 없는 세부적인 움직임은 더 자세하고 정확히 볼 수 있게 해 줄 뿐만 아니라 실체가 없이 눈에 익숙하지 않게 거대하게 확대된 신체의 특정부분의 이미지를 다양한 각도와 관점으로 볼 수 있게도 해 준다. 이리하여 클로즈업으로 무용필름은 무용수의 신체를 변형시키기도 하고 감추어져 있었던 부분을 드러내고 부각시킬 수 있으며 신체의 세부공간을 보여주는 등 무용을 또 다른 공간의 관점으로 접근할 수 있게 한다.

셋째, 클로즈업과는 반대로 롱샷은 매력있는 비주얼 이미지를 만들 수 있는 또 다른 스크린 장치중의 하나이다. 비록 롱샷은 때로 무용수의 몸이 극히 작은 형태로 멀리 보인다는 점에서 문제를 삼게되는 경우가 있기도 하지만 여러 무용필름에서 무용수가 춤을 추고 있는 장소의 방대한 자연풍경을 더 강조 하여 보여주는 등 오히려 이러한 약점을 더욱 확장시켜 더 효과적인 방법으로 보여주기도 한다. 무대에서는 도달 할 수 없는 샷의 사이즈 뿐 만 아니라 거대한 자연의 지리적인 장소를 이러한 예로 들 수 있다. 안무자 Rosemary Lee의 무용필름 *Boy* (1995)는 한 소년이 해변가에서 혼자 몰두하며 뛰기도 풀잎을 뜯어 먹기도 그리고 흙장난을 하기도 한다. 이 작품을 보면서 관람자는 어릴 때의 행복했던 기억들을 더듬게 되며 롱샷에 의해 보여지는 끝도 없는 모래밭과 수평선의 이미지가 평안을 느낀다. 거대한 자연의 품에서 조용히 몰두하며 놀이를 하는 소년과 롱샷으로 이어지는 수평선과 잔잔한 바다의 파도가 주는 이미지는 무대의 공간에서는 생성될 수 없는 또 하나의 공간감이라 할 수 있다. 이렇게 흔치 않은 장소라든지 상상의 세계 등의 무대세트로는 만들어 낼 수 없는 장소와 환경의 사용은 많은 무용필름들에 상용되고 있는 또 다른 공간적 특색의 구성이다.

네 번째 공간은, 시각의 무의식 공간이다. 앞서 논의 되었듯이 카메라의 눈이 클로즈업을 통해 인간의 육안으로 볼 수 없는 무용수 신체의 공간을 드러내어 새로운 지각경험을 가능하게 했고 또한 안무자나 감독의 의도와 해석에 의한 시각의 무의식 공간을 보여주기도 한다. 예를 들면 William Forsythe의 라이브 무용공연 작품 *One Flat Thing*(2000)을 2006년 카메라 감독 Thierry De Mey와 협업하여 무용필름으로 다시 만들었는데 이때 그들은 원 작품에서 보여줄 수 없는, 분명히 존재하지만 관객이 라이브 무대를 통해서만 관찰하기 힘든 새로운 공간들을 들추어 내어 무용수와 그들의 신체 그리고 움직임간의 다양한 공간적 질감들을 포착해 낸다. 고풍스럽고 거대한 건물 안에서 여러 개의 테이블을 가로지르며 격렬한 춤을 추는 무용수들은 카메라를 통해 포사이드 특유의 비정형화된 움직임을 보여주며 필름의 공간이 테이블 위와 아래를 여러 번 왔다 갔다 하면서 클로즈업과 와이드샷, 몽타주 등의 다양한 카메라 움직임 기법을 동원해 무용수들의 움직임과 시선, 숨소리, 서로간의 호흡 등을 섬세하게 잡아내며 라이브 무대에 존재하지만 절대로 포

착해 낼 수 없는 무의식의 시각적 이미지를 꼬집어 내며 새로운 공간을 창출해 낸다. 또한 앞서 시간의 관점에서 예를 들었던 Normal McLaren의 *Pas de Deux*에서 무용수는 재구성된 시간에서 무용수의 움직임과 움직임의 사이를 드러내면서 Pavis(2003)의 라이브 공연에서는 관객이 느끼기 힘든 Gestural Space를 여과 없이 보여주면서 시공간의 관점을 재구성한다.

마지막으로, 위와 같은 샷사이즈와 더불어 카메라의 위치는 무대 무용에서는 가능하지 않은 관객과의 관계의 공간을 시각화 시킨다. 그 중 한 예는 카메라가 무용수의 머리위에서 위치하는 톱샷으로 이 방법은 점점 하나의 규칙처럼 자주 사용되는 무용필름의 특색 중의 하나이다. 즉 일반적 프로시니움 무대의 위치인 앞에서 보는 것과 다른, 위에서 보는 위치는 같은 움직임이라도 완전히 다른 움직임으로 보인다는 뜻이다. 이러한 현상은 육안이 아닌 카메라의 눈으로 스크린의 프레임에 투영 되었을 때 더 현저해 진다. 이는 스크린의 2D의 특성에 입각한 것으로 3D가 아닌 평평한 시각으로 보이기 때문에 이런 점이 무용의 특성을 보여주기엔 취약점이 될 수도 있지만 반대로 또 다른 스크린의 특색으로 무용을 표현 할 수 있는 공간을 제공해 줄 수 있는 것이다. Busby Berkeley는 대부분의 그의 무용필름이 카메라의 위치가 무용수의 머리위에 위치하여 무용의 패턴을 보여주며 마치 변화무쌍한 만화경 같은 기하학적인 공간을 창출해 낸다. 그의 작품은 무대공연에서 관객이 볼 수 있는 시야로는 절대로 보여질 수 없는 형태의 공간을 만들어 낸다. 안무자 Victoria Marks와 카메라 감독 Margaret Williams의 협업으로 장애인과 비장애인으로 구성되어 있는 무용단 Candoco 무용수와 함께 만들어진 *Outside/In*(1995)는 무용수와 공간 사이의 관점을 무용필름을 통해 사회적 시각으로 보여준다. 상반신으로만 채워진 화면이거나 머리에서 어깨까지의 카메라 움직임이 무용수와 무용수가 천천히 움직이며 아주 친밀하고 가까운 동작을 보여준다. 키스나 코를 문지르는 등의 친밀한 움직임은 서로 다른 성별, 젊은 나이대의 그리고 서로 같은 인종의 무용수가 행함으로 관람자는 이러한 이미지를 통해 그들의 나이, 성별, 그리고 인종을 읽는다. 후에 카메라의 움직임으로 여섯 명의 무용수가 휠체어에 앉아있음을 명백히 보여주면서 클로즈업과 카메라의 움직임과 위치에 의해 잠시 숨겨둔 어느 부분으로 나이, 성별 그리고 인종의 아이덴티티는 읽었으나 무용수의 장애는 간과되어지며 무용수 주위의 공간에 대한 의문을 제기한다. 이로써, 무용수의 신체와 공간의 경계와 제한성은 매우 그래픽적인 길로 만들어 짐을 암시한다. 신체의 공간은 유기적으로 이어져 있고 유동적이며 이들은 서로를 흐리게 할 수도 그리고 융합할 수도 있다는 것을 공간의 분할과 조각을 이용한 무용필름으로 보여준다. 이러한 공간적인 논리는 무용수의 몸에 새로운 관념적인 특성을 주는데 즉 *Outside/In*은 무용

수의 실재하는 신체와 실재하는 공간 사이로부터 시작하여 인간 주체의 주관성과 밀접한 관계가 있는 신체와 공간의 유동성에 은유적인 발상을 붙여 넣는다. 이러한 점에서 무용 필름은 고정되어 있고 약간 위에서 보는 극장의 특성상 주어지는 관객의 위치를 유지시키고 대신 다양한 카메라의 위치와 움직임에 의해 관습적이지 않고 전통적이지 않는 무용수 신체지각을 드러내는 획기적인 시각적 경험을 가져다 준다.

V. 결론

Eco(1998)에 의하면 인간은 보이는 것과 아는 것을 모두 본다고 하는데 이는 즉 인간이 보고 기억하는 것은 개개인의 경험에 의한 정보를 기억한다는 의미로 꼭 보아진 것만이 진실이 아니고 진실을 다 보는 것은 더더욱 아니다라는 뜻이다. 이러한 점에서 보아도 ‘일시성’의 특성을 가진 무용은 리얼리즘의 대표적 예술형태 영화와 함께 라이브 무용공연에서 볼 수 없었던 관점을 연구해야 할 필요성이 있다. JN(1995:70)은 영국신문 *Guardian*에 “무용은 살아있는 것이고 그러므로 TV에 적합하다는 관점은 벌써 논란의 여지가 있다”라고 주장하고 무용에 ‘살아있는 신체’에 즉 무용이 인간의 신체로 이루어지는 일시적이라는 특징을 주요한 요소로 보고 특권을 부여하면서 필름에 의해 ‘재생산’되어진 무용수 신체 이미지를 거부한다. 그러나 무용필름 *Touched*(1994)의 안무가 Hinton(Dodds, 2004:23)은 “무용은 명백하게 필름으로 만들 수 있는 훌륭한 매체이다. 왜냐하면 무용은 모두 움직임과 활동으로 구성되어 있고 이것은 필름이 필요로 하는 것들이다”라고 반박한다. 영상은 비록 시각의 형식이지만 두드러지게 언어적 정보전달의 기능을 수행 한다고 할 수 있고 이 매개체는 그 자체가 심미적 예술 형식으로써는 연구 되어진게 거의 드물다고 한다(Rubidge, 1999:42). 그러나 무용필름은 실험적인 예술적 영역을 점령하려고 시작되었으므로 무용과 스크린의 이론과 실제에 관계하는 질문에 대한 적절한 안건이라는 공헌을 무용과 필름 두 영역 모두에게 가지고 왔다. 무용과 필름이라는 테크놀로지와 무용의 상호작용은 라이브 무용공연에서는 볼 수 없는 요소들을 다양한 각도에서 관객들이 볼 수 있게 허용하며 그 정체성을 확립할 수 있는데 이 연구를 통하여 다음과 같은 결론을 가진다.

첫째, 리얼리즘의 영화는 사실을 표방하지만 이는 정보를 제공하는 자의 경험을 통해 생겨난 지각적 구조에 의해 특정한 자극에 의미를 부여한 경험적 정보로 그 ‘대

행'인간의 해석의 기본으로 시작된다. 그러므로 라이브 무용의 일시성과 긴장감 등 현실감의 부재로 등한시 되었던 무용을 영화화하면서 오히려 무용수의 신체 를 사용하는 실재이지만 육안으로 볼 수 없었던 부분을 시, 공간적 관점을 중점 으로 라이브 무용공연과는 다른 각도로 그 정체성을 이해하고 이를 하나의 장르 로써 분석해 보아야 할 필요성과 중요성이 나타났다.

둘째, 시간의 관점으로 보면, 무대에서는 동 시간에 벌어지는 많은 일들 중 몇 가지만 관객이 본다고 한다면 필름에서는 그 차이를 최소화 할 수 있다는 특징을 가지고 있다. 이는 라이브 무용공연에서는 관객이 무엇을 보고 언제 볼 것인지를 결정짓는다면 필름은 그것을 안무자와 감독이 정할 수 있어 현실세계의 겉모습을 팽창 혹은 축소시켜 내적 혹은 심리적 현실이나 안무의도를 보여주는데 시간의 관점을 다양하게 이용할 수 있음을 내포한다.

셋째, 무용필름은 그 자체만으로도 무용에 스크린이라는 새로운 유형의 공간을 제공한다. 그리고 텔레비전의 장치로 인한 이미지의 가공은 편집기계와 그것의 기술을 이용하여 인간의 현실세계와는 다른 비사실주의적 시각 이미지를 창출해 내기도 한다. 이러한 기술은 무용필름에서 카메라 움직임과 함께 라이브 무용공연의 움직임 안무와 동일한 수준의 중요한 역할을 하며 무용에 공간을 제공해 준다. 카메라 장치를 통해서 생산되어지는 시각적 이미지들은 라이브 무용공연에서는 가능하지 않은 공간을, 스크린에서는 카메라와 무용수간에 또 다른 다양한 공간적 관계를 보여줄 수 있다. 카메라는 안무자와 카메라 감독의 표현의 도구로서 객관적인 사실을 보여준다는 면 보다는 그 본질적인 면이나 육안으로 미처 관찰되어 지지 않는 공간을 표출한다. 이로써 카메라를 통해 무용이라는 현실 세계에 대한 고도의 재구성이 이루어 질 수 있으며 이는 또한 무용에 무용과 필름의 융합이라는 또 다른 추가적 장소를 제공해 준다.

William (Dodds, 2004:23)은 그녀의 최초 무용필름을 감독하고 “나에게 필름 프레임으로 할 수 있는 완전히 새로운 방법을 열어주었다” 라고 하였다. 모든 감독과 안무가들이 제안하기를 텔레비전의 속고 즉, 무대가 아닌 스크린에 맞는 작품의 고려는 각각의 작품을 만들기 위한 가장 중요한 시작점이라고 한다. *Touched*의 감독 Hinton (Lockyer, 2002:161)은 “필름이나 텔레비전에 잘 어울리는 안무와 무용, 극장의 무대에서 보여지는 안무와 무용은 완벽히 다르다” 라고 하였다. 이 연구를 통해 스크린이라는 장치는 그 기법에 따라 무용수의 움직임을 조정할 수 있기 때문에 안무의 움직임 선택과 결정에 영향

을 준다. 그리고 다양한 형태와 범위의 스크린 시공간은 무용의 역학적 움직임이 융통성 있는 매개로 무용과 관객과의 관계에 의미를 부여해준다. 본 연구는 무용필름과 라이브 무용 안무의 차이를 바탕으로 각각의 정체성을 명료히 하여 새로운 무용창작 공간 중 하나인 무용필름의 확산과 발전을 기대로 진행되었다.

참고문헌

- 이용우(2000), **비디오 예술론**, 서울:문예마당.
- Banes, S. & Corroll, N.(1994), Working and Dancing: A response to Monroe Beardsley's "What is Going on in a Dance?", in: Banes, S.(1994), *Writing Dancing in the Age of Postmodernism*, Hanover and London:Wesleyan Univeristy Press.
- Dodds, S.(2004), *Dance on Screen: Genres and Media from Hollywood to Experimental Art*, London: Palgrave.
- Eco, U.(1964), 윤종태(역, 2009a), **매스컴과 미학**, 열린책들.
_____(1968), 김광현(역, 1998), **구조의 부재**, 열린책들.
_____(1983), 김정하(역, 2009b), **가짜 전쟁**, 열린책들.
_____(1985), 김효정(역, 2009c), **예술과 광고**, 열린책들.
- Elsaesser, T. & Hoffman, K.(2002), 김성욱(역, 2002), **디지털 시대의 영화**, 한나래.
- Foucault, M.(1966), 이규현(역, 2012), **말과 사물**, 민음사.
_____(1972), *The Archaeology of Knowledge*. Trans. Smith, S. London: Tavistick Publication.
- Giannetti, L.(2004), 김진해 (역, 2004), **영화의 이해: 이론과 실제**, (주)현암사.
- JN,(1995, February 4), Preview: Dance for the Camera, *Guardian*, The Guide 70.
- Lockyer, B.(2002), A New Place for Dancing, in: Mitoma, J.(2002), *Envisioning Dance on Film and Video*, New York and London:Routledge.
- Pavis, P.(2003), *Analyzing Performance: Theatre, Dance and Film*, University of Michigan.
- Ponty, M.(1962), *The Phenomenology of Perception*, Translated from the French by Smith, C. London:Routledge.
- Rubidge, S.(1999), "Defining Digital Dance", *Dance Theatre Journal*, 14, 41-45.
- Siebens, E.(2002), "Dancing with the Camera: The Dance Cinematographer in: Mitoma, J.(2002)", *Envisioning Dance on Film and Video*, New York and London:Routledge.
- Wollen, W.(1969), *Signs and Meaning in the Cinema*, London:Secker & Warburg.